

## Establecer valor de atributo

Jonas creó un objeto de tipo `Persona` para representar un personaje de un juego que está creando.

Observe la clase que creó:

```
public class Persona {  
  
    String nombre;  
    int edad;  
    int peso;  
  
}
```

[COPIA EL CÓDIGO](#)

¿Cuál de las siguientes es la opción correcta para crear un objeto y establecer un valor para sus atributos?

*Seleccione una alternativa*



```
Persona heroe = new Persona();  
heroe.nombre = "Jonny";
```



Correcto. El objeto se crea y su referencia se asigna a la variable `heroe`, luego el atributo de nombre se define en el lugar correcto para que la asignación sea exitosa.

**B**

```
new Persona();  
nombre = "Jonny";  
edad = 45;  
peso = 100;
```

**C**

```
Persona persona = new Persona();  
persona = nombre, "Jonny"
```

**D**

```
new Persona();  
Persona.nombre = "Jonny";  
Persona.edad= 34;
```



PRÓXIMA ACTIVIDAD